

Karakteristik Permainan Bolavoli Grand Final Livoli Divisi Utama Putra Tahun 2018 Magetan Jawa Timur

## KARAKTERISTIK PERMAINAN BOLAVOLI *GRAND FINAL* LIVOLI DIVISI UTAMA PUTRA TAHUN 2018 MAGETAN JAWA TIMUR

**Ainuzzami Azzaky**

S-1 Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Surabaya

email: [ainuzzami01@gmail.com](mailto:ainuzzami01@gmail.com)

**Drs. Machfud Irsyada, M.Pd**

Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Bolavoli merupakan olahraga permainan atau tim yang dilakukan oleh 6 orang pemain setiap tim, dikarenakan olahraga ini adalah olahraga beregu yang menyatukan 6 orang pemain yang memiliki tugas masing-masing dalam setiap tim maka dalam olahraga ini setiap tim memiliki ciri khas atau karakteristik permainan yang berbeda-beda antara satu tim dengan tim lainnya, dikarenakan setiap tim memiliki individu pemain dengan teknik permainan yang berbeda-beda, maka dari itu dalam penelitian ini mengkaji tentang karakteristik permainan bolavoli tim putra livoli divisi utama putaran *grand final*.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik permainan seperti apa yang dimainkan oleh kedua tim yang bertanding pada livoli divisi utama pada putaran *grand final* yang diselenggarakan di Gor Ki Mageti Magetan Jawa Timur Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif non eksperimen. Sampel penelitian ini adalah tim putra livoli yang masuk *grand final*.

Penelitian ini dilakukan selama 1 hari pada saat putaran *grand final*. Hasil penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi statistik SPSS 23. Hasil dari penelitian ini ditemukan adanya perbedaan karakteristik permainan antara kedua tim dari segi ketrampilan bermain meliputi *service*, *receive*, *attack*, *block*, *toss*, dan *dig*.

Kesimpulan dari keseluruhan menunjukkan adanya perbedaan karakteristik permainan antara tim Surabaya Bhayangkara Samator dan tim Indomaret dari segi *service*, *receive*, *attack*, *block*, *toss*, dan *dig*.

Kata kunci : Bolavoli, karakteristik, *service*, *receive*, *attack*, *block*, *toss*, *dig*.

### Abstract

Volleyball is a game of sports carried out by 6 players every team. Since this sport plays in a team that brings together 6 players who have their own respective in each team, they also have different kinds of games characteristics -different between one team and the other team. Each team has individual players with different game techniques, therefore this study tried to examines the characteristics of the first division livoli meale's volleyball game in the grand final round.

The purpose of this study was to determine the characteristics of the game as played by the two teams competing in the main division livoli in the grand final round held at Gor Ki Mageti Magetan, East Java, Indonesia. The method used in this study was quantitative non-experimental research. The sample of this study was the Livoli mele team who entered the grand final.

This research was conducted for 1 day during the grand final round. The results of this study used the help of the SPSS 23 statistical application. The results of this study found that differences in game characteristics between the two teams in terms of playing skills included service, receive, attack, block, toss, and dig.

The overall conclusion shows that there are differences in game characteristics between the Surabaya Bhayangkara Samator team and the Indomaret team in terms of service, receive, attack, block, toss, and dig.

Keywords: *Volleyball, characteristics, service, receive, attack, block, toss, dig*

### PENDAHULUAN

Bolavoli merupakan olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia, saat ini olahraga ini menduduki peringkat kedua, maka tak diragukan lagi jika permainan yang sebagian besar menggunakan tangan ini di mainkan oleh hampir semua kalangan masyarakat pedesaan maupun masyarakat perkotaan, bahkan sekolah-sekolah dasar sampai perguruan tinggi, sehingga olahraga ini menjadi olahraga yang merakyat. (Pardijono 2015:3)

Olahraga bolavoli dilakukan di atas suatu lapangan berukuran 18 m x 9 m, yang terbagi 2, dibatasi sebuah jaring yang terpasang dengan ukuran tinggi 2,43 m untuk putra dan 2,24 m untuk putri. Setiap regu menyentuh bola sebanyak tiga kali sentuhan sebelum bola melalui jaring.

Dalam permainan bolavoli ada beberapa bentuk penguasaan ketrampilan permainan yang harus di kuasai. Ketrampilan bermain dalam permainan bolavoli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Tujuan

permainan bolavoli adalah memperagakan teknik dan taktik memainkan bola di lapangan untuk meraih kemenangan dalam setiap pertandingan. Penguasaan ketrampilan bermain dalam permainan bolavoli terdiri dari:: *service, receive, attack, block, toss, dan dig*

Dikarenakan olahraga ini adalah olahraga beregu yang menyatukan 6 orang pemain yang memiliki tugas masing-masing dalam setiap tim maka dalam olahraga ini setiap tim memiliki ciri khas atau karakteristik permainan yang berbeda-beda antara satu tim dengan tim lainnya, dikarenakan setiap tim memiliki individu pemain yang berbeda beda dengan tekhnik permainan dan ketrampilan bermain yang berbeda beda

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka penulis mencoba mengangkat masalah tersebut dan berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian dengan judul "KARAKTERISTIK PERMAINAN BOLAVOLI GRAND FINAL LIVOLI DIVISI UTAMA PUTRA TAHUN 2018 MAGETAN JAWA TIMUR" sebagai permasalahan untuk diteliti dengan harapan ingin mengetahui perbedaan dan perkembangan karakteristik permainan bolavoli

putra pada Livoli divisi utama 2018 di Magetan Jawa Timur Indonesia. Karena dengan banyaknya perkembangan serta perubahan-perubahan dari setiap tahun ke tahun seperti halnya dari segi tim yang ikut serta dalam kompetisi Livoli serta komposisi pemain dari setiap tim yang berubah-ubah karena adanya sistem kontrak pemain terlebih halnya dari segi faktor umur para pemain.

## METODE

### A. Jenis dan Desain Penelitian.

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Berikut ini adalah penjelasan tentang penelitian deskriptif adalah : Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel bebas, tetapi menggambarkan suatu kondisi apa adanya (Sukmadinata, 2009:73).

Secara umum penelitian ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik permainan bolavoli tim putra Livoli divisi utama di Gor Ki Mageti Magetan Jawa Timur Indonesia Tahun 2018. Kategori penelitian ini adalah kuantitatif non eksperimen dengan jenis penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi yang terkait dengan fenomena, kondisi, atau variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis (Maksum, 2009:16).

### B. Instrumen Penelitian.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006:160).

Instrumen dalam penelitian ini berupa VCD Player untuk mengamati video rekaman pertandingan final livoli divisi utama tahun 2018 dan tabel yang berisi beberapa lembar tabel keterampilan bermain bolavoli. Untuk memudahkan melakukan pengelolaan data, berikut instrumen dalam penelitian ini:

### C. Teknik Analisis Data.

Sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik permainan bolavoli dalam grand final livoli divisi utama putra tahun 2018 yang diselenggarakan di magetan jawa timur indonesia, maka dalam penelitian ini peneliti mengelola data hasil dari observasi menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan statistik dengan operasionalisasi rumus-rumus statistik yang disesuaikan dengan jenis penelitian (Musfiquon, 2012:170). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan rumus *mean* dan *persentase* dengan cara menghitung aktivitas keterampilan bermain pada final Livoli divisi utama 2018 khususnya dalam hal *service*, *attack*, *block*, *receive*, *dig*, dan *toss*.

#### Deskripsi data.

Rumus yang akan digunakan dalam pengolahan data tersebut sebagai berikut.

- a. *Mean* atau rata-rata hitung adalah angka yang di peroleh dengan membagi jumlah nilai-nilai dengan hasil yang diperoleh. *Mean* ini di gunakan untuk mencari rata-rata dari data hasil ketrampilan bermain meliputi *service*, *attack*, *block*, *receive*, *dig*, dan *toss* pada putaran *grand final* livoli divisi utama putra tahun 2018 magetan jawa timur

b. Uji hitung persentase dengan cara menghitung aktivitas keterampilan bermain pada final Livoli divisi utama 2018 khususnya dalam hal *service*, *attack*, *block*, *receive*, *dig*, dan *toss*

Persentase

$$p = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P :Persentase nilai akhir

n :Nilai realita yang diperoleh

N :Jumlah harapan yang diperoleh

untuk *jump toss* 35,00% sedangkan untuk *non jump toss* 14,33%.

Statistics				
		BLOCK 1	BLOCK 2	BLOCK 3
N	Valid	3	3	3
	Missing	0	0	0
Mean		25,33	21,33	,33

Dari tabel *block* keseluruhan memiliki hasil *mean* untuk *block 1* (25,33%) *block 2* (21,33%) *block 3* (0,33%).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian.

#### 1. Deskripsi Data.

Statistics			
		SERVICE _JUMP	SERVICE_NON_ JUMP
N	Valid	3	3
	Missing	0	0
Mean		42,33	3,00

Dari tabel statistik hasil *service* keseluruhan tersebut dapat dijabarkan bahwa memiliki hasil *mean* untuk *service jump* 42,33% sedangkan untuk *service non jump* 3,00%.

Statistics			
		JUMP TOSS	NON JUMP TOSS
N	Valid	3	3
	Missing	0	0
Mean		35,00	14,33

Dari tabel statistik hasil *toss* keseluruhan tersebut dapat dilihat bahwa memiliki hasil *mean*

Statistics			
		RECEIVE LIBERO	RECEIVE NON LIBERO
N	Valid	3	3
	Missing	0	0
Mean		10,33	27,33

Dari tabel *receive* keseluruhan memiliki hasil *mean* untuk *receive libero* 10,33% sedangkan *receive non libero* 27,33%.

Statistics			
		DIG LIBERO	DIG NON LIBERO
N	Valid	3	3
	Missing	0	0
Mean		7,00	14,33

Dari tabel *dig* keseluruhan memiliki hasil *mean* untuk *dig libero* 7,00% sedangkan untuk *dig non libero* 14,33%



Statistics						
		OPEN ATTACK	SEMI ATTACK	QUICK ATTACK	3 METER ATTACK	TIP BALL ATTACK
N	Valid	3	3	3	3	3
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		19,00	11,33	2,67	7,33	5,33

Dari hasil *attack* keseluruhan memiliki hasil *mean* untuk *open* 19,00% *semi* 11,33% *quick* 2,67% 3 meter 7,33% *tipball* 5,33%

## B. Pembahasan. .

Dalam pembahasan yang akan dibahas yaitu tentang karakteristik permainan bolavoli antara tim putra Surabaya Bhayangkara Samator melawan tim Indomaret pada putaran *grand final* Livoli 2018 yang diselenggarakan di Gor Ki Mageti Magetan Jawa Timur, yang meliputi dalam segi *service*, *receive*, *attack*, *block*, *toss*, dan *dig* antar kedua tim. Dalam pertandingan final tersebut dimenangkan oleh tim Surabaya Bhayangkara Samator dengan skor 3-0 untuk kemenangan tim Surabaya Bhayangkara Samator.

### 1. SERVICE

Untuk hal *service* yang dilakukan dalam grand final livoli putra tahun 2018 model *service* yang digunakan adalah *jump service* dan *jump float* dimana kedua jenis *service* tersebut adalah tipe *service* yang tidak mudah untuk diterima atau di *receive* dan bersifat menyerang langsung jadi sejak awal *service* sudah mulai digunakan untuk

menyerang lawan untuk memperoleh poin, *service* sangatlah penting dalam permainan bolavoli dikarenakan *service* adalah modal utama yang dilakukan dalam permainan bolavoli untuk mengawali permainan dan memperoleh poin langsung lewat *service* semakin susah *service* yang dilakukan pemain untuk lawan semakin susah untuk lawan menerima *service* itu makadari itu dalam hal *service* saat grand final livoli 2018 kedua tim memanfaatkan *service* sebagai bentuk serangan pertama kali ke lawan, tim menyatakan bahwa salah satu kunci keberhasilan tim Samator misalnya tim ini semua pemainnya menggunakan bentuk *service*, *jump service* dan *jump floating* yang benar-benar dimanfaatkan pemainnya untuk melakukan serangan dari segi *service* ke tim indomaret, dalam hal *service* tim Samator lebih unggul dari tim Indomaret dikarenakan tim indomaret pemainnya masih ada yang menggunakan model *service* atas biasa dan sekedar masuk tidak menyerang sehingga

memudahkan tim Samator menerima *service* tersebut dan mengawali serangan dengan mudah.

Dari segi *service* tim Samator menggunakan 2 macam *service* yaitu *jump service* dan *jump floating*, Hasil dari statistik *service* bolavoli tim Samator memiliki rata-rata (*mean*) untuk *jump service* 25,00 sedangkan untuk *non jump service* 0,00 dengan persentase untuk *service jump* 100% dan *service non*

*jump* 0%. Sedangkan untuk tim Indomaret menggunakan 3 macam *service* yaitu *floating*, *jump floating*, dan *jump service*. Hasil dari statistik *service* bolavoli tim Indomaret memiliki rata-rata (*mean*) untuk *jump service* 17,33 sedangkan untuk *non jump service* 3,00 dengan persentase untuk *service jump* 85,24% dan *service non jump* 14,76%. Dapat disimpulkan dari segi *service* tim Samator sudah menggunakan tipe *service* yang menggunakan *jump* dari awal pertandingan sampai akhir pertandingan sebaliknya dari tim Indomaret masih ada yang menggunakan tipe *service* yang *non jump* yaitu *floating*. Tim Samator Melakukan *service* keluar sebanyak 12 kali *service* tidak melewati net sebanyak 4 kali dan melakukan *service* langsung poin sebanyak 2 kali selama 3 set. Sedangkan untuk tim Indomaret melakukan *service* keluar sebanyak 5 kali *service* tidak melewati net sebanyak 2 kali dan tidak melakukan *service* langsung poin.

## 2.RECEIVE

Menerima servis (*Receive*) merupakan salah satu bentuk tehnik dalam upaya mempertahankan daerah dari serangan servis lawan, dan sekaligus merupakan salah satu awal dimulainya serangan balasan. (Ramadhan,2018 14) Dalam pertandingan grand final Livoli putra 2018 *receive* adalah hal yang penting untuk mengawali sebuah serangan dimana ketika *receive* tim tersebut bagus otomatis seorang

*setter* bisa dengan leluasa membagi dan mengolah bola seperti apa yang bisa digunakannya untuk menyerang lawan dan menghasilkan poin, dalam permainan bolavoli ada seorang pemain yang bertugas menerima *receive* yang bernama *libero* dimana seorang *libero* ini bertugas menghasilkan *receive* yang sebaik mungkin agar tim.nya bisa melakukan pola serangan yang bervariasi, ketika *receive* dari seorang *libero* ini tidak jadi otomatis tim.nya tidak bisa melakukan serangan ke tim lawan dengan baik, dengan adanya seorang *libero* seorang pemain yang pintar yang mau melakukan *service* maka otomatis *service* itu tidak diarahkan ke *libero* agar *service* yang dilakukan bisa berhasil mendapatkan poin ataupun menggagalkan pola serangan yang disusun oleh lawan, dan hal itu terjadi di pertandingan final Livoli putra 2018 yang dimana *receive* terbanyak atau kebanyakan *receive* dilakukan oleh seorang pemain yang *non libero* yang artinya para pemain yang melakukan *service* mengarahkan *service*.nya ke *non libero*. Yang artinya dalam hal *receive* *receive* tim Samator yang banyak melakukan *receive* yaitu *non libero*, sedangkan untuk tim Indomaret hasil dari statistik *receive* bolavoli tim Indomaret memiliki rata-rata (*mean*) untuk *receive libero* 4,00 sedangkan untuk *receive non libero* 15,33 dengan persentase *receive libero* 20,68% dan *receive non libero* 79,32%. yang

artinnya dari tim Indomaret yang sering melakukan *receive* yaitu *non libero*, dan dapat disimpulkan dari kedua tim lebih sering melakukan *service* ke *non libero* sehingga yang melakukan banyak *receive* yaitu *non libero* dari kedua tim.

### 3. ATTACK

*Attack* merupakan sebuah bentuk pola serangan yang dilakukan oleh tim yang bertujuan untuk mengecoh lawan dan menghasilkan poin untuk memenangkan sebuah pertandingan. Semakin bervariasinya pola serangan atau *attack* yang dilakukan oleh tim maka semakin sulit untuk lawan menebak pola serangan seperti apa yang dilakukan oleh tim tersebut, maka ketika tim lawan sudah bingung dan tidak bisa menebak pola serangan yang dilakukan maka disitulah tim tersebut bisa melakukan *attack* atau serangan sesuai keinginan mereka dan menghasilkan poin sebanyak mungkin dan memenangkan pertandingan, sebuah tim bisa melakukan *attack* dengan baik ketika *receive* yang dihasilkan oleh tim tersebut baik ketika *receive* yang dilakukan timnya gagal otomatis tim tersebut tidak bisa melakukan *attack* dengan baik, dalam pertandingan final Livoli 2018 putra tim Samator bisa melakukan *attack* dengan baik dan bervariasi dikarenakan *service* yang dilakukan tim Indomaret bisa mudah diterima oleh *receiver* tim Samator dikarenakan bentuk *service* yang dilakukan tidak

bersifat menyerang, dan itu berbanding terbalik dengan tim Indomaret yang kesulitan untuk mengembangkan pola serangan atau *attack* dikarenakan dalam hal *receive* tim Indomaret banyak yang gagal melakukan *receive* dikarenakan model *service* yang diterapkan tim Samator adalah tipe *service* yang menyerang dan susah untuk diterima. Hal yang mempengaruhi bervariasinya *attack* tim Samator dibanding tim Indomaret ialah dari seorang *setter* dari tim Samator yang sangat pintar untuk mengatur ritme dan pola serangan untuk timnya sehingga memudahkan seorang *spiker* tim Samator untuk mendapatkan poin. Dari segi *attack* hasil dari statistik *attack* tim Samator memiliki rata-rata (*mean*) untuk *open* 10,67 *semi* 6,67 *quick* 1,67 *3meter* 4,33 *tipball* 1,67 dengan persentase *open* 42,67% *semi* 26,67% *quick* 6,67% *3meter* 17,32% *tipball* 6,67% yang artinya variasi serangan yang paling sering digunakan tim Surabaya Bhayangkara Samator yaitu pertama *open* dengan persentase 42,67% kedua *semi* dengan persentase 26,67% ketiga *3meter* dengan persentase 17,32% keempat *quick* dan *tipball* dengan jumlah persentase yang sama yaitu 6,67%, sedangkan hasil dari statistik *attack* bolavoli tim Indomaret memiliki rata-rata (*mean*) untuk *open* 11,67 *semi* 4,67 *quick* 1,00 *3meter* 3,00 *tipball* 3,67 dengan persentase *open* 48,62% *semi* 19,44% *quick* 4,16% *3meter* 12,5% *tipball* 15,28% yang

artinya variasi serangan yang paling sering digunakan tim Indomaret yaitu pertama *open* dengan persentase 48,62% kedua *semi* dengan persentase 19,44% ketiga *tipball* dengan persentase 15,28% keempat 3meter dengan persentase 12,5% kelima *quick* dengan persentase 4,16%.

#### 4. TOSS

*Toss* adalah sebuah bentuk usaha yang dilakukan oleh seorang *setter* untuk memberikan umpan kepada seorang *spiker*, hal ini bisa terjadi jika *receive* yang dilakukan oleh tim.nya bagus maka seorang *setter* bisa mengumpan dengan baik. Dalam permainan bolavoli seorang *setter* atau pengumpan dibutuhkan seseorang yang pintar dan cepat untuk memutuskan umpan mana yang tepat yang diberikan ke *spiker* sehingga bisa menghasilkan poin. Dalam pertandingan final Livoli 2018 putra tim Samator *setter* nya bisa leluasa mengatur ritme dan pola serangan umpannya dengan baik dan bervariasi sehingga tim lawan kerepotan untuk menebak dan membendung serangan , umpan atau *toss* yang dilakukan oleh *setter* tim Samator sangatlah susah diduga dikarenakan mereka banyak memiliki *spiker-spiker* handal di setiap lini sehingga model variasi serangan seperti apapun bisa diterapkan oleh tim tersebut sehingga lawan sangatlah susah mengimbangi permainan tim Samator Dari segi *toss* hasil dari statistik *toss* tim

Samator memiliki rata-rata (*mean*) untuk *jump toss* 19,00 sedangkan untuk *non jump toss* 6,33 dengan persentase *jump toss* depan 70,18% *jump toss* belakang 29,82% *non jump toss* depan 63,15% dan *non jump toss* belakang 36,85%. Sedangkan hasil dari statistik *toss* tim Indomaret memiliki rata-rata (*mean*) untuk *jump toss* 16,00 sedangkan untuk *non jump toss* 8,00 dengan persentase *jump toss* depan 60,41% *jump toss* belakang 39,59% *non jump toss* depan 58,33% dan *non jump toss* belakang 41,67%.

#### 5. BLOCK

*Block* ialah usaha yang dilakukan seorang pemain untuk membendung serangan lawan agar lawan tidak memperoleh poin. *Block* ini sangat penting dan berguna untuk tim, ketika pemain tim tersebut berhasil melakukan *block* dengan baik sehingga tim tersebut bisa menggagalkan serangan lawan dan memperoleh poin dari *block*, *block* ini kelihatannya hal yang simpel tapi sulit untuk dilakukan karena seorang *blocker* haruslah fokus dan tepat untuk mengamati dan membendung serangan lawan yang bervariasi, seorang *blocker* haruslah aktif melakukan gerakan bergeser maupun melompat sesuai dengan *spiker* yang mau melakukan serangan. *Block* banyak macam.nya bisa dilakukan sendiri bisa dilakukan berpasangan dua maupun tiga orang. Dalam pertandingan final livoli 2018 putra *block* sangatlah berpengaruh untuk



sebuah tim memenangkan pertandingan dan dalam final tersebut tim yang memenangkan pertandingan adalah tim Samator yang lebih sering dan aktif melakukan *block* ke tim lawan sehingga tim lawan banyak yang gagal serangannya, tim Samator bisa melakukan *block* dengan baik dan aktif dikarenakan pemain Samator tidak malas dan fokus untuk selalu bergerak dan membendung serangan yang dilakukan tim Indomaret, serangan yang dilakukan tim Indomaret sangatlah mudah untuk dibaca dan di *block* oleh tim Samator dikarenakan pola serangan atau *attack* yang dilakukan tim indomaret sangatlah monoton, hal ini dikarenakan *setter* tim Indomaret tidak mendapat *receive* yang baik sehingga menyulitkannya untuk mengatur pola serangan yang baik buat timnya, sehingga serangan yang dihasilkan bisa ditebak dan di *block* dengan mudah oleh tim Samator. Dari segi *block* hasil dari statistik data *block* tim Samator memiliki rata-rata (*mean*) untuk *block* 1 10,33 *block* 2 12,33 *block* 3 0,00 dengan persentase *block* 1 45,58% *block* 2 54,42% *block* 3 0% yang artinya tim Samator banyak melakukan *block* 2 dengan persentase 54,42% kemudian *block* 1 dengan persentase 45,58% dan *block* 3 yang tidak pernah dilakukan dengan persentase 0%. Sedangkan hasil dari statistik data *block* tim Indomaret memiliki rata-rata (*mean*) untuk *block* 1 15,00 *block* 2 9,00 *block* 3 0,33 dengan

persentase *block*1 61,64% *block*2 36,99% *block*3 1,37% yang artinya tim Indomaret banyak melakukan *block*1 dengan persentase 61,64% kemudian *block*2 dengan persentase 36,99% dan yang terakhir *block*3 dengan persentase 1,37%.

## 6. DIG

*Dig* merupakan upaya yang dilakukan pemain dalam menerima bola dari lawan selain bola servis, hal ini sangatlah penting dilakukan dalam permainan bolavoli dikarenakan ketika sebuah tim memiliki kemampuan *dig* yang bagus maka tim tersebut sangatlah susah untuk ditembus pertahanannya dikarenakan ketika *dig* ini berfungsi maka tim tersebut bisa menerima bentuk serangan yang diberikan tim lawan dan tim tersebut mempunyai kesempatan untuk melakukan serangan balik ke lawan, yang bertugas untuk menerima *dig* yaitu seorang *libero* yang sudah ditugaskan untuk melakukan *receive* maupun *dig* tapi tidak semua *dig* dilakukan oleh seorang *libero* dikarenakan pola serangan tidak selalu mengarah ke *libero* sehingga pemain *non libero* pun berkesempatan untuk melakukan *dig*. Hal ini terjadi di pertandingan final Livoli 2018 putra dimana kedua tim yang bertanding sangatlah jarang melakukan *dig* sehingga dalam pertandingan itu jarang terjadi *relly*, di pertandingan ini yang melakukan banyak *dig* ialah *non libero* daripada

*libero* karena pola serangan dari kedua tim ini tidak mengarah ke *libero* sehingga *dig* yang diperoleh pun lebih banyak ke *non libero* dari hasil statistik *dig* tim Samator memiliki rata-rata (*mean*) untuk *libero* 4,00 sedangkan untuk *non libero* 7,33 dengan persentase *libero* 35,29% *non libero* 64,71% yang artinya yang banyak melakukan *dig* di tim Samator yaitu *non libero* dengan persentase 64,71%. Sedangkan hasil dari statistik *dig* tim Indomaret memiliki rata-rata (*mean*) untuk *libero* 3,00 sedangkan untuk *non libero* 7,00 dengan persentase *libero* 30% *non libero* 70% yang artinya di tim Indomaret yang banyak melakukan *dig* yaitu *non libero* dengan persentase 70%.

## PENUTUP

### A. Simpulan.

Terdapat perbedaan kualitas permainan dari segi *service*, *receive*, *attack*, *toss*, *block* dan *dig* antara tim Surabaya Bhayangkara Samator dan Indomaret sehingga mengakibatkan adanya perbedaan karakteristik permainan antar kedua tim yang meliputi: *service*, *receive*, *attack*, *toss*, *block* dan *dig*

### B. Saran.

Berdasarkan simpulan diatas maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan evaluasi bagi pelatih untuk mengetahui karakteristik permainan seperti apa yang cocok buat tim nya.
2. Bagi atlet, bisa mengetahui kelebihan dan kekurangan tim.nya dari segi karakteristik

permainan tim nya dan bisa mengevaluasi kelebihan dan kekurangan individu masing-masing.

3. Bagi peneliti, menambah subjek penelitian dan variable agar ruang lingkup lebih luas dengan model penelitian yang lebih bervariasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta: Era Pustaka Utama
- Dincer, Ozgur. 2015. *The Changing Rules of the Game Volleybal player Systematic Structure and Effects in Applying*. Ordu University school of physical Education and Sport Ordu Turkiye
- Irsyada, Machfud. 2000. *Bolavoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Ishak, Rizal. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Passing Atas Pada Permainan Bolavoli Dengan Metode Pembelajaran Demonstrasi Siswa Kelas XI SMK 1 Suwawa*.
- Jurko, Damir. 2013. *Evaluation of Volleyball Techniques Differences Between Expert And Novice Coaches*. Faculty of Kinesiology University of Split Croatia
- Joko Prasetyo, Guntur. 2013. *Karakteristik Serve Reception Permainan Bolavoli Pada Tim Putra Proliga 2013 Di Gresik*. Sekripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FIO UNESA
- JOSUA M. TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLA VOLI. DI AKSES DARI [HTTP://WWW.KESEKOLAH.COM/ARTIKEL-DAN-BERITA/OLAHRAGA/TEKNIK-DASAR PERMAINAN-BOLA-VOLI.HTML#STHASH.FSVGKHnH.DPBS](http://www.kesekolah.com/artikel-dan-berita/olahraga/teknik-dasar-permainan-bola-voli.html#sthash.FSVGKHnH.DPBS). PADA TANGGAL 08 OKTOBER 2018
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA
- Marcelino, Rui. 2014. *Determinants of Attack Players in High level Men's Volleyball*. Determinants of Attack Players in High level
- Maksum, Ali. 2009. *Metodelogi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press

Maksum, Ali. 2012. *Metodelogi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press

Pardijono, 2011. *Bolavoli*. Unesa University Press

PBVS. 2012. *Peraturan Permainan Bolavoli*. Jakarta. Indonesia

Ramadhan, Akbar. Dkk. 2018. Analisis Receive Pada Pertandingan Final Sepak Takraw Pomda Jatim 2017

Singh Nathial, Mandeep. 2012. *Motion Assessment Of Volleyball Overhad Serve*. International Scientific Journal of Sport Sciences

Stamm, Raini. 2015. *Comparative Analysis of Serve Reception Performance in Pool B of European Men's Volleyball Championship 2015*. School of Natural Science and Health Tallinn University Tallinn Estonia

Sukmadinata, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

FIVB. 2011. *Coaches Manual*. Laussane: FEDERATION INTERNATIONAL VOLLEYBAL

FIVB. 2005. *Vis Staff Guidelines Evaluation Criteria*. Laussane: FEDERATION INTERNATIONAL VOLLEYBAL

